

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA NEGERI 1 TAMAN		Kelas/Semester : XI / 1
Mata Pelajaran : BAHASA JEPANG		Alokasi Waktu : 2 x 30 menit
Materi	アントさんの しゅみは ゲームです。	
Kompetensi Dasar	<p>3.2 Menentukan kegiatan tentang kegemaran, wisata, makanan khas, cita-cita pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>4.2 Menghasilkan wacana mengenai kegiatan tentang kegemaran, wisata, makanan khas, cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks</p>	
Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	<p>3.2.1 Peserta didik dapat menyampaikan kegemaran dan hal yang suka dilakukan.</p> <p>3.2.2 Peserta didik dapat mengidentifikasi kosakata yang digunakan untuk menyampaikan kegemaran dan kesukaan</p> <p>3.2.3 Peserta didik dapat menganalisis pola kalimat terkait kegemaran dan hal yang suka dilakukan</p> <p>3.2.4 Peserta didik dapat berlatih membuat pola kalimat shuumi dan ga suki desu</p> <p>4.2.1 Peserta didik dapat membuat ungkapan atau karangan yang menginformasikan kegemaran dan hal yang suka dilakukan.</p> <p>4.2.2 Peserta didik dapat membuat percakapan dengan menggunakan pola ga suki desu.</p> <p>4.2.3 Peserta didik dapat mendemonstrasikan penggunaan pola kalimat kegemaran dan hal yang suka dilakukan</p>	

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran daring (dalam jaringan) menggunakan pendekatan Saintifik dan model Problem Based Learning serta diskusi dan tanya jawab, media pembelajaran *google classroom*, *google form* antara guru dan peserta didik memiliki sikap disiplin, ingin tahu, kerja sama dan teliti serta peserta didik dapat :

1. Mengidentifikasi teks yang berkaitan dengan kegemaran dan hal yang suka dilakukan
2. Menganalisis ungkapan yang berkaitan dengan kegemaran dan hal yang suka dilakukan..
3. Membuat dan mendemonstrasikan percakapan yang berkaitan dengan kegemaran dan hal yang suka dilakukan.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN		
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan peserta didik secara fisik dan psikis untuk mengikuti pembelajaran daring melalui whatsapp grup kelas. • Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum pembelajaran daring secara individu. • Memeriksa kehadiran siswa melalui google form dan memastikan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran daring melalui pemberian motivasi pada forum classroom. Setelah presensi kelas minimal 80% siswa hadir, guru memulai pembelajaran. 		
KEGIATAN INTI	Kegiatan Literasi	Melalui forum classroom peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi kosakata terkait kegemaran dan kesukaan melalui Power point yang diunggah di google classroom
	Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan ada di materi . Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi kegemaran dan hal yang suka dilakukan (asinkron).
	Collaboration	Peserta didik mendiskusikan, mengumpulkan informasi, memposting hasil diskusi ataupun simpulan pribadi dan saling bertukar informasi mengenai materi kegemaran dan kesukaan melalui classroom. (sinkron).
	Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan melalui video ataupun hasil kerja melalui whatsapp, forum classroom atau google meet kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
	Creativity	Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan terkait kegiatan yang dilakukan secara daring melalui classroom dan google meet.
PENUTUP		
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru melakukan refleksi tentang pembelajaran pada pertemuan ini dengan cara peserta didik menyatakan pendapat sekaligus saran tentang bagaimana pembelajaran hari ini dari awal sampai akhir. • Guru memberikan evaluasi berbentuk kuis menggunakan Google form. Dari hasil pekerjaan peserta didik guru bisa melihat pemahaman siswa dalam materi ini. • Peserta didik mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya. 		

Membuat poster yang menceritakan hobi teman atau anggota keluarga yang diwawancarai. Poster terdiri dari gambar dan kata kunci dalam Bahasa Jepang. kemudian dipresentasikan dengan membuat video.

Contoh Poster :



Contoh presentasi hasil wawancara

チカさんの しゅみは どくしょです。

Chika san no shumi wa dokusho desu.

よく マンガを よみます。

Yoku manga wo yomimasu.

なるのが すきです。

naruto ga suki desu.

Naruto adalah manga favorit chika. Meski suka membaca manga chika tetap berprestasi dikelas. Aku harus mencontohnya

Instrumen Penilaian Keterampilan Berbahasa Jepang.

NO	Aspek	Kriteria	Skor	Absen	Jumlah
1	Kosakata	Kosakata yang dikuasai banyak dan beragam, sehingga dapat berbicara dengan tepat dan variatif.	3		
		Kosakata yang cukup banyak, sehingga dapat berbicara dengan tepat namun belum variatif.	2		
		Kosakata yang dikuasai sangat terbatas, sehingga tidak dapat berbicara dengan tepat.	1		
2	Struktur Kalimat	Sangat menguasai Struktur Kalimat, sehingga dapat berbicara dengan baik. Tidak melakukan kesalahan penggunaan struktur kalimat.	3		
		Cukup menguasai Struktur Kalimat, tetapi sering melakukan kesalahan struktur kalimat. Beberapa kesalahan struktur kalimat terjadi	2		
		Penguasaan Struktur Kalimat sangat terbatas, sehingga kesalahan selalu terjadi.	1		
3	Lafal	Berbicara dengan lancar dengan pelafalan yang benar.	3		
		Berbicara dengan cukup lancar tetapi masih ditemukan beberapa kesalahan pelafalan.	2		
		Berbicara dengan terbata-bata dan ditemukan banyak sekali kesalahan pelafalan	1		
Jumlah Total					

Mengetahui

Kepala Sekolah

Taman, September 2020

Guru Mata Pelajaran

Dra. Nurus Shobah, MM
NIP. 19630713 198803 1 009

M Agus Jauhar H, S.Pd.
NIP-

MODUL BAHAN AJAR

BAB 17

アントさんの しゅみは ゲームです

(KEGEMARAN)

1. Identitas

- a. Nama Mata Pelajaran : Bahasa Jepang XI (LINTAS MINAT)
- b. Semester : Ganjil
- c. Kompetensi Dasar :

3.2 Menentukan kegiatan tentang kegemaran, wisata, makanan khas, cita-cita pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.

4.2 Menghasilkan wacana mengenai kegiatan tentang kegemaran, wisata, makanan khas, cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks

Indikator Pencapaian Kompetensi:

- ✓ Mengidentifikasi kosakata yang terkait kegemaran dan hal yang disukai.
- ✓ Menyebutkan kosakata terkait menyampaikan kegemaran dan hal yang disukai.
- ✓ Melafalkan huruf/kata/ frase dengan tepat .
- ✓ Mencocokkan ujaran dengan huruf/ kata/frase yang tepat

d. Materi Pokok : アントさんの しゅみは ゲームです(

e. Alokasi Waktu : 3 pertemuan (9 jp)

f. Tujuan Pembelajaran:

Melalui diskusi, tanya jawab, penugasan, presentasi dan analisis, peserta didik dapat melafalkan, membedakan, mencocokkan huruf/kata/frase , ujaran dengan gambar bahasa Jepang dengan tepat. Sehingga peserta didik dapat memiliki kemampuan :

1. Mengidentifikasi teks yang berkaitan dengan kegemaran dan hal yang suka dilakukan
2. Menganalisis ungkapan yang berkaitan dengan kegemaran dan hal yang suka dilakukan..
3. Membuat dan mendemonstrasikan percakapan yang berkaitan dengan kegemaran dan hal yang suka dilakukan.

Materi Pembelajaran

- ❖ Buku にほんご 2 Japan Foundation Jakarta, halaman 2-5
- ❖ Buku nihongo kira kira 2 Erlangga, halaman 65-80

2. Materi Pembelajaran

Perhatikan gambar berikut! Apa yang kalian pikirkan?



Untuk dapat menjawab apa yang kalian pikirkan, silahkan kalian lanjutkan ke kegiatan belajar berikut dan ikuti petunjuk yang ada dalam UKB ini.

a. Kegiatan Inti

1) Petunjuk Umum UKB

- Baca dan pahami** materi pada nihongo kira kira 2, Erlangga, hal 65 s.d 80.
- Setelah memahami isi materi dalam bacaan **berlatihlah untuk berfikir tinggi** melalui tugas-tugas yang terdapat pada UKB ini baik bekerja sendiri maupun bersama teman sebangku atau teman lainnya.
- Kerjakan UKB** ini di buku kerja atau langsung mengisikan pada bagian yang telah disediakan.
- Kalian dapat **belajar bertahap dan berlanjut** melalui kegiatan **ayo berlatih**, apabila kalian yakin sudah paham dan mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam kegiatan belajar 1, 2, dan 3 kalian boleh sendiri atau mengajak teman lain yang sudah siap untuk **mengikuti tes formatif agar kalian dapat belajar ke UKB berikutnya**.

2) Kegiatan Belajar

Ayo.....ikuti kegiatan belajar berikut dengan penuh kesabaran dan konsentrasi
!!!

Kegiatan Belajar 1

Dalam kegiatan belajar 1 ini kalian akan mempelajari tentang **kegemaran**. Untuk lebih mengenal apa saja yang perlu dipelajari maka pelajari materi tentang hobi ini secara lengkap!

a. Kosakata kegiatan



にほんごで いきましょう

- (1) film berupa gambar
- (2) anak cakungnya renang, basket, voli
- (3) jenisnya ada rock, pop, dangdut, dan lainnya
- (4) kegiatan di dalam rumah
- (5) ada yang klasik, ada yang modern
- (6) habisau sendiri

b. Kata kerja



c. Pola Kalimat

しゅみは (KB <kegiatan>) です。

Shumi wa (KB <kegiatan>) desu

(1) Menyatakan hobi diri sendiri.

- [わたしの]しゅみは むんがくです。

[watashi no] shumi wa bungaku desu.

- しゅみは なんですか。—スポーツです。

Shumi wa nan desu ka. —Sportsu desu.

よく (KB <kegiatan>) を (K. Kerja) ます。

Yoku (KB <kegiatan>) wo (K, Kerja) masu.

(2) Menyatakan hal yang sering dilakukan (berkaitan hobi).

- よく ロックを ききます。

Yoku rokku o kikimasu.

- よく サッカーを みます。

Yoku sakkaa o mimasu.

Mari Berlatih !

Isilah dengan gambar berikut dengan padanan kata kerja yang sesuai !



Kegiatan Belajar 2

Selanjutnya kegiatan belajar 2 adalah materi tentang hal yang disukai. Agar lebih memahami pola kalimat hal yang disukai, mari kita pelajari !

(KB < kegiatan >) が すきです。

(KB < kegiatan >) ga suki desu.

(3) Memvatakan kesukaan.

* Hydeが すきです。

Hyde ga suki desu.

* どこが すきですか。 — MLJが すきです。

Doko ga suki desu ka.

MLJ ga suki desu.

Mari Berlatih !

Hanashimashou

(エコさん)、しゅみは なんですか。

(Eko-san), shumi wa nan desu ka.



(アニメ)です。よく(インターネット)を (みます)。

(Anime) desu. Yoku (intanetto) o (mimasu).

そうですか。(なに)が すきですか。

Sou desu ka. (Nani) ga suki desu ka.



(ドラえもん)が すきです。

(Doraemon) ga suki desu.

そうですか。

Sou desu ka.

Catatan :

[positif] は です。
wa desu.

[negatif] は じゃないです。
wa janai desu.

Penutup

Bagaimana kalian sekarang?

Setelah kalian belajar bertahap dan berlanjut melalui kegiatan belajar 1 dan 2 berikut diberikan Tabel untuk mengukur diri kalian terhadap materi yang sudah kalian pelajari. Jawablah sejujurnya terkait dengan penguasaan materi pada Modul ini di Tabel berikut.

Tabel Refleksi Diri Pemahaman Materi

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kalian telah memahami pengertian shumi dan suki?		
2.	Dapatkah kalian menjelaskan tentang pengertian shumi dan suki?		
3.	Dapatkah kalian melafalkan kegiatan yang di sukai dalam bahasa Jepang?		
4.	Dapatkah kalian mempraktikkan cara percakapan yang menanyakan hobi dan kesukaan dalam bahasa Jepang?		

Jika menjawab “TIDAK” pada salah satu pertanyaan di atas, maka pelajarilah kembali materi tersebut dalam Buku Teks Pelajaran (BTP) dan pelajari ulang kegiatan belajar 1 dan 2 yang sekiranya perlu kalian ulang dengan bimbingan Guru atau teman sejawat. **Jangan putus asa untuk mengulang lagi!**. Dan apabila kalian menjawab “YA” pada semua pertanyaan, maka lanjutkan ke materi berikutnya..

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

わたしの しゅみは おんがくです。

Sekolah Mata Pelajaran	: SMA NEGERI 1 TAMAN : BAHASA JEPANG	Kelas/Semester Alokasi Waktu	: XI / 1 : 4 x 30 menit
Materi	アントさんの しゅみは ゲームです。		
Kompetensi Dasar	3.2 Menentukan kegiatan tentang kegemaran, wisata, makanan khas, cita-cita pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya. 4.2 Menghasilkan wacana mengenai kegiatan tentang kegemaran, wisata, makanan khas, cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks		
Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	3.2.1 Peserta didik dapat menyampaikan kegemaran dan hal yang suka dilakukan. 3.2.2 Peserta didik dapat mengidentifikasi kosakata yang digunakan untuk menyampaikan kegemaran dan kesukan 3.2.3 Peserta didik dapat menganalisis pola kalimat terkait kegemaran dan hal yang suka dilakukan 3.2.4 Peserta didik dapat berlatih membuat pola kalimat shuumi dan ga suki desu 4.2.1 Peserta didik dapat membuat ungkapan atau karangan yang menginformasikan kegemaran dan hal yang suka dilakukan. 4.2.2 Peserta didik dapat membuat percakapan dengan menggunakan pola ga suki desu. 4.2.3 Peserta didik dapat mendemonstrasikan penggunaan pola kalimat kegemaran dan hal yang suka dilakukan		

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran daring (dalam jaringan) menggunakan pendekatan Saintifik dan model Problem Based Learning serta diskusi dan tanya jawab, media pembelajaran *google classroom*, *google form* antara guru dan peserta didik memiliki

sikap disiplin, ingin tahu, kerja sama dan teliti serta peserta didik dapat :

1. Mengidentifikasi teks yang berkaitan dengan kegemaran dan hal yang suka dilakukan
2. Menganalisis ungkapan yang berkaitan dengan kegemaran dan hal yang suka dilakukan..
3. Membuat dan mendemonstrasikan percakapan yang berkaitan dengan kegemaran dan hal yang suka dilakukan.

Kegiatan Belajar

Dalam kegiatan belajar ini kalian akan berlatih soal tentang **kegemaran**. Untuk lebih mengenal apa saja yang perlu dipelajari maka pelajari materi tentang hobi ini secara lengkap!

1. にほんごで いきましょう

(a) film berupa rembat

(b) anak rabarusa renang, basket, voli

(c) jenisnya ada rock, pop, dangdut, dan lainnya

(d) kegiatan di dalam rumah

(e) ada yang klasik, ada yang modern

(f) habitu serinci

2. よみましょう

Carilah enam kata dari gambar yang tersedia berikut ini, dengan cara memfokasi gerakan huruf baik secara horizontal, vertikal, maupun diagonal.



ア	ニ	マ	ン	ガ
二	ス	ポ	ー	ツ
メ	ロ	ゲ	ム	タ
サ	ツ	カ	ー	オ
ホ	ク	ミ	シ	ム

3. よみましょう

Pasangkan kata-kata dengan kata padanan kerja yang sesuai!



- | | | |
|----------|---|----------|
| 1. サッカーを | • | a. ききます |
| 2. アニメを | • | b. します |
| 3. マンガを | • | c. よみます |
| 4. おんがくを | • | d. かきます |
| 5. えを | • | e. みます |
| 6. ゲームを | • | f. うたいます |
| 7. ロックを | • | |

4. はなしましょう



1. wawancarai 5 teman mengenai hobi masing-masing menggunakan contoh percakapan diatas

2. kemudian buatlah table seperti berikut, isi baris paling atas dengan informasi mengenai diri sendiri,

No	Nama	Hobi	Kegiatan yang sering dilakukan
1	わたし		
2			
3			
4			

Apa hobi yang paing banyak disukai oleh kelompokmu atau teman sekelasmu ?

5. れんしゅうもんだい

(1) わたしの しゅみは マンガです。



アニメ (です/じゃないです)。

(2) エコサンの しゅみは ロックじゃないです。



おんがく (です/じゃないです)。

(3) アントさんの しゅみは サッカーです。



スポーツ (です/じゃないです)。

(4) リナさんの しゅみは なんですか。



おんがく (です/じゃないです)。

(5) ちちの しゅみは インターネットですか。



(はい、そうです/いいえ、じゃないです)。

6. ぶんか

1. Adakah orang di sekitarmu yang memiliki hobi/kesenangan enak enak atau unik? Siapa dia? Hobi apakah itu?
2. Bicarakan siapa kakaknek, nenututmu apa alasan mengapa hobi itu unik?
3. Dua foto di bawah ini adalah foto dua orang siswa SMA yang sedang beraksi menjalankan hobinya. Apa yang terpikir olehmu ketika melihat foto ini? Mengapa kau berpikir demikian (apa alasannya)?



4. Apakah yang terpikirkan mengenai hobi yang unik?

Penilaian Diri

	a	b	c	d
1. Memahami kosakata mengenai hobi, kesukaan, hal yang sering dilakukan berkaitan hobi.				
2. Dapat menyatakan hobi, kesukaan, dan hal yang sering dilakukan.				
3. Dapat mempresentasikan hasil wawancara dengan poster.				
4. Menghargai teman lebih dekat dengan hobinya				
5. Komentar mengenai pembelajaran bab ini.				

(a) sangat mampu

(b) mampu

(c) kurang mampu

(d) tidak mampu